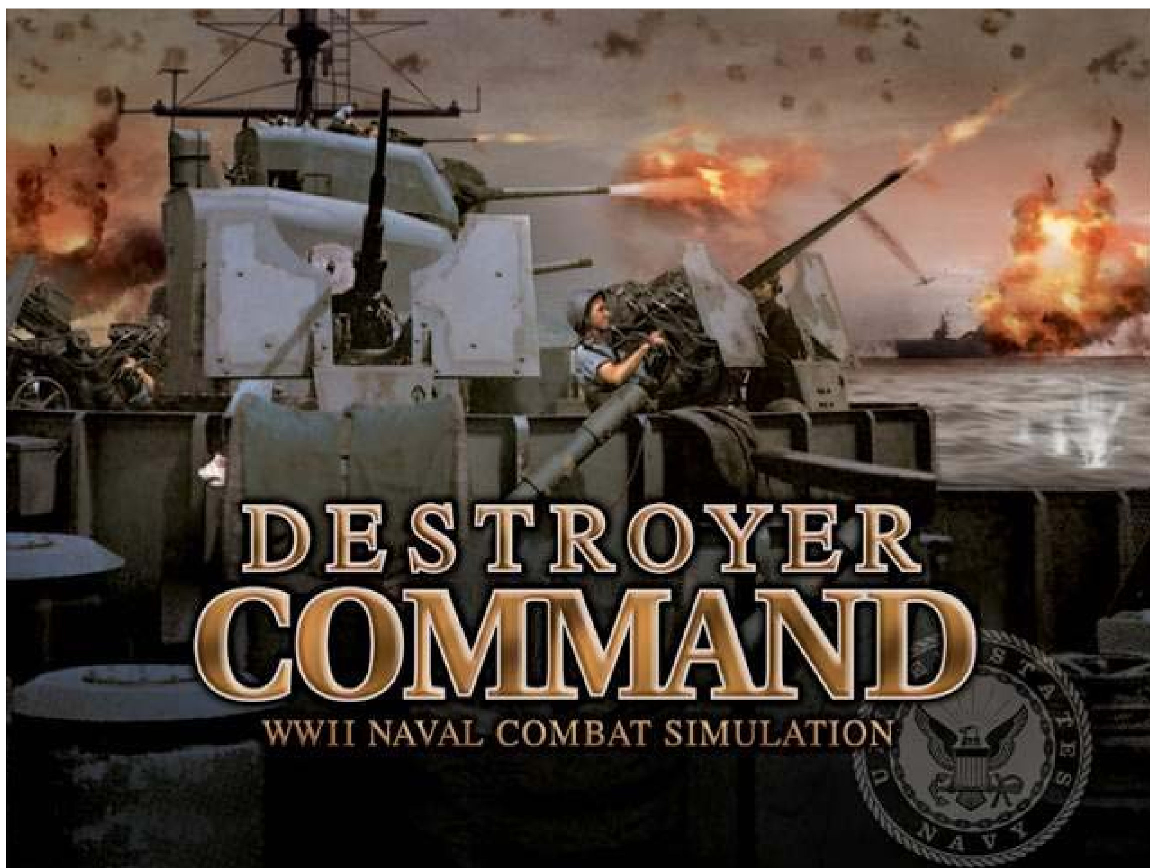


ЭСКАДРА СМЕРТИ

Руководство многопользовательской игры

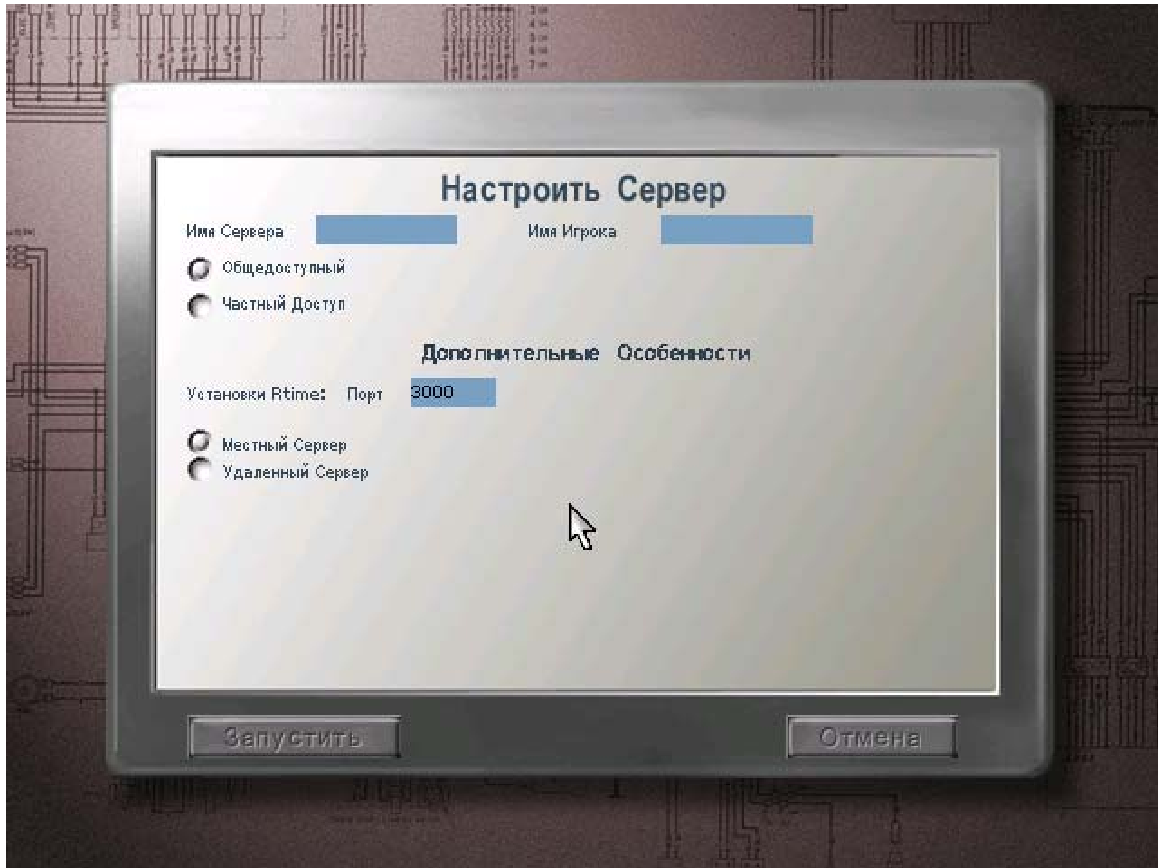
Одна из самых замечательных возможностей Эскадры Смерти - это возможность играть совместно или друг против друга. Возможность наличия нескольких игроков использует модель клиент/сервер, где один игрок должен выступать в роли сервера, который соединяет других игроков (клиентов). Чтобы играть со многими игроками все вовлеченные компьютеры должны быть соединены посредством Интернета или локальной сетью. Важно правильно выбрать серверный компьютер. **Лучше всего чтобы это была машина с самой быстрой связью с Интернетом.** Если играть по локальной сети, лучше всего в качестве сервера использовать машину с самым быстрым процессором.

Содержание

I. Создание многопользовательской игры
II. Присоединение к многопользовательской игре
III. Завершение многопользовательской игры
IV. Сжатие времени многопользовательской игры
V. Общение игроков
VI. Решение проблем

I. Создание многопользовательской игры

Выберите Сетевая Игра из главного интерфейса, а затем выберите СоздатьИгру. Вы окажетесь в окне **Настроить Сервер**.



Когда Вы введете имя сервера и Ваше имя нажмите **Запустить**.

Другие опции позволяют следующее:

- Общедоступный – Разрешает любому присоединиться к игре
- Личный доступ – Позволяет Вам ввести пароль на доступ к игре. Любой, кто будет пытаться присоединиться к Вашей игре должен ввести пароль.

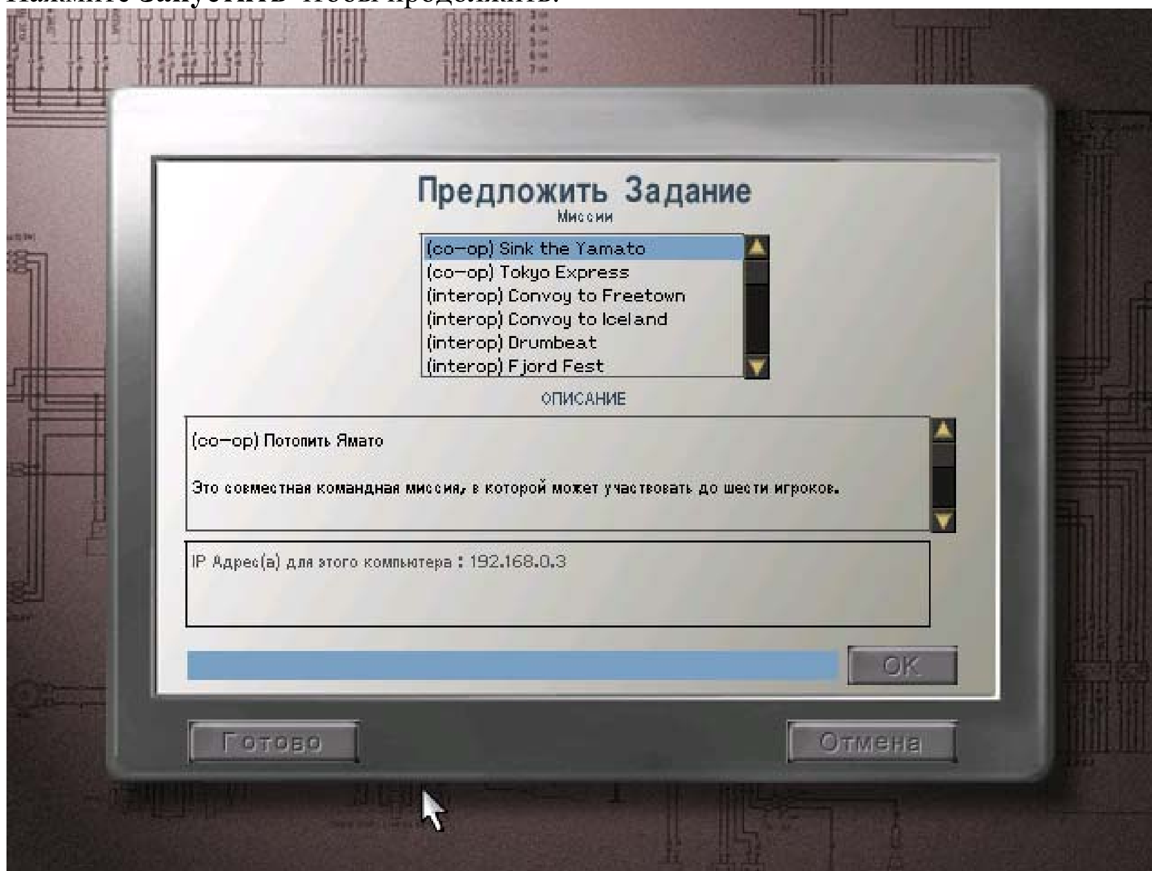
Дополнительные Особенности:

- Установки Rtime: Порт – Это базовый адрес порта, который используют для общения сервер и клиент. Нет необходимости использовать эту функцию если только Вы уже не запустили какую-то другую программу, которая уже использует один из портов принятых по умолчанию.
- Местный сервер – Эта опция запускает сервера игры на главном компьютере.
- Удаленный сервер – Эта опция позволяет Вам начать игру через выделенный сервер, в случае если Вы не хотите использовать сервер установленный по умолчанию (возможно потому, что Ваш компьютер слишком медленный и

т.д…). Выделенный сервер находится в корне инсталляционной директории Эскадры Смерти в каталоге Dedicated Server. Если Вы заинтересованы в использовании этой функции, посмотрите файл readme.txt в той же директории. Заметьте, что выделенный сервер не предусматривает никакого технического сопровождения, поэтому используя его Вы действуете на свой страх и риск. Следующие опции доступны когда Вы связываетесь с удаленным сервером:

- Адрес удаленного сервера – Это поле позволяет Вам указать удаленный хост при помощи IP адреса.
- Идентификатор сеанса – Удаленный сервер может запускать игры для нескольких игроков, это идентификационный номер игры, которую Вы хотите сделать главной.
- Найдены удаленные сервера – Нажатие кнопки **Поиск в LAN** начнет поиск в Вашей сети каких-нибудь свободных Rtime серверов. IP-адреса всех найденных серверов будут отображены в окошке Найдены удаленные сервера. Эта информация может быть либо сохраненной с прошлой игры, или же именами известных выделенных игровых серверов. Если Вы хотите быть администратором игры для всех других найденных серверов, нажмите на имя сервера или его IP-номер.
- Нажатие кнопки **Готово** проверяет действительны ли Ваши параметры сервера, если все правильно она меняется на кнопку **Запустить**.

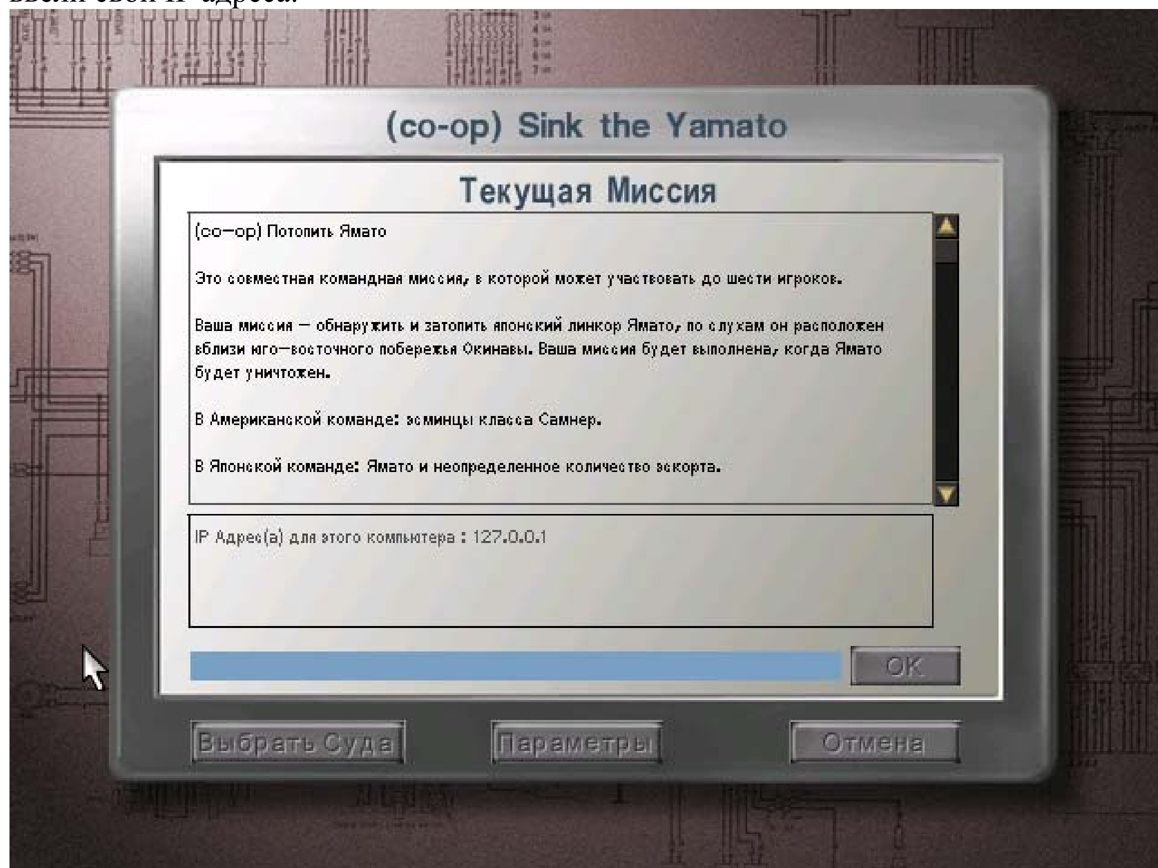
Нажмите **Запустить** чтобы продолжить.



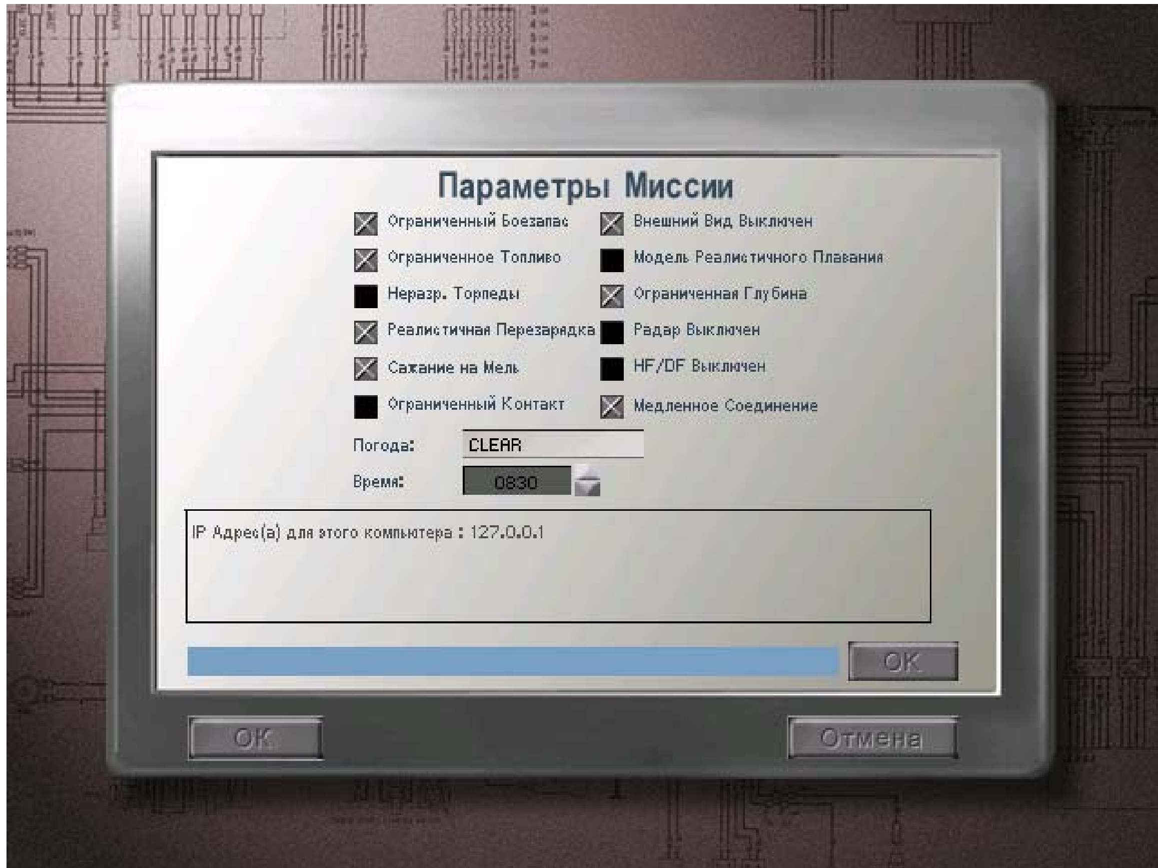
Предложить Задание -это следующее окошко, которое вы увидите. Выберите какую-нибудь миссию, чтобы увидеть ее письменное описание. Когда Вы найдете миссию, которую Вы хотели бы сыграть, нажмите кнопку **Готово**. В Эскадре Смерти есть несколько типов миссий для нескольких игроков. Названиям миссий предшествуют следующие обозначения, указывающие на то, какого типа эта миссия.

- Interop – Взаимодействующие миссии, созданные для игры с Молчаливым охотником.
- Melee – В одиночных миссиях каждый капитан за себя. Не существует определенных объектов для одиночных миссий, последний оставшийся на плаву корабль выигрывает.
- Team – В командных сценариях есть две команды, каждая с одним или более эсминцами.
- co-op – В кооперативных миссиях все игроки в одной команде и должны выступать против любых комбинаций вражеских кораблей, которые задает компьютер (нет ограничений на эсминцы).
- Squad – Миссии командира эскадры - это любая из вышеперечисленных миссий, в них каждый игрок контролирует более одного эсминца.

Нижеследующее окно показывает имена игроков в соответствии с тем, как они ввели свои IP адреса.



Окно **Текущая миссия** следующее, когда игроки присоединяются к игре, они могут болтать друг с другом, смотреть описание миссии и просматривать настройки уровня сложности, выбранные главным компьютером. Если Вы хотите изменить реальные настройки игры для нескольких игроков, нажмите кнопку **Параметры**.



В окне Параметры миссии доступны следующие опции:

- Ограниченный Боезапас – выбор этой опции ограничит количество доступного вооружения
- Ограниченное Топливо – выбор этой опции даст всем игрокам ограниченный запас топлива
- Неразр. Торпеды – выбор этой опции даст всем игрокам реальное количество негодных торпед
- Сажание на Мель – выбор этой опции позволит другим частям кружить около Вас и наносить повреждения
- Внешний Вид Выключен – выбор этой опции сделает невозможным взгляд снаружи
- Модель Реалистичного Плавания – при выборе этой опции будет использоваться более реалистичная физическая модель

- Ограниченная Глубина – выбор этой опции ограничит глубину погружения подлодок.
- Радар Выключен – выбор этой опции отключит у всех игроков радиолокационные установки.
- Ограниченный Контакт – выбор этой опции ограничивает всем пользователям количество предоставляемой информации.
- Медленное Соединение – Эта установка включает возможности полосы общения такие как уменьшение сетевых корректировок отбрасывание некоторых незначительных сообщений. Если выбрана эта опция, то возможно будет более явное запаздывание сообщений от удаленных компьютеров и будут отображаться не все взрывы и орудийные залпы из удаленных компьютеров.
- HF/DF Выключен – радиопеленгатор радиосигнала; выбор этой опции запретит Вашей команде использовать радиопеленгующее оборудование.

Галочка в окошке возле любой из этих опций означает, что Вы хотите включить эту опцию.

Также доступны две дополнительные опции:
- Погода – позволяет главному компьютеру определять погодные условия для сценария.
- Время – позволяет главному компьютеру определять время суток когда разыгрывается сценарий.

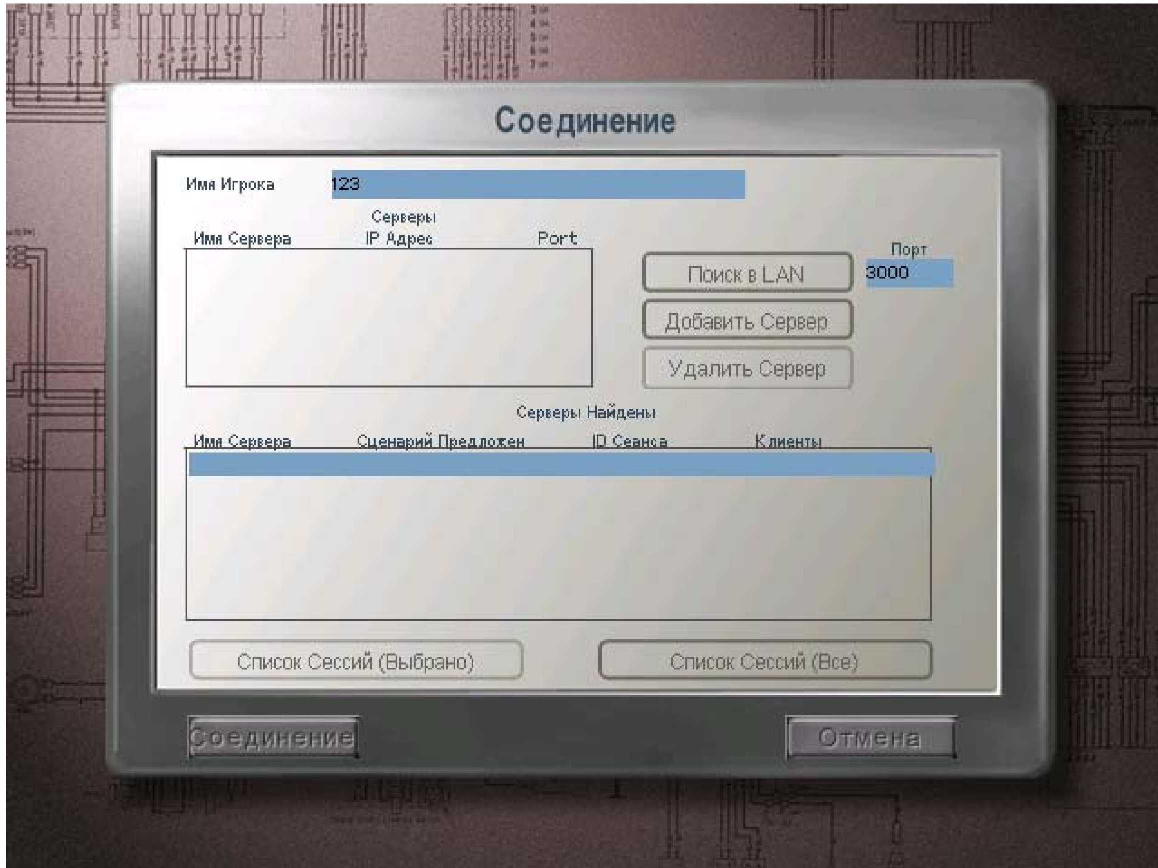
Когда Вы сделали выбор, нажмите **OK**.

- В окне текущей миссии нажмите **Выбрать Суда** чтобы перейти в окно выбора судов.

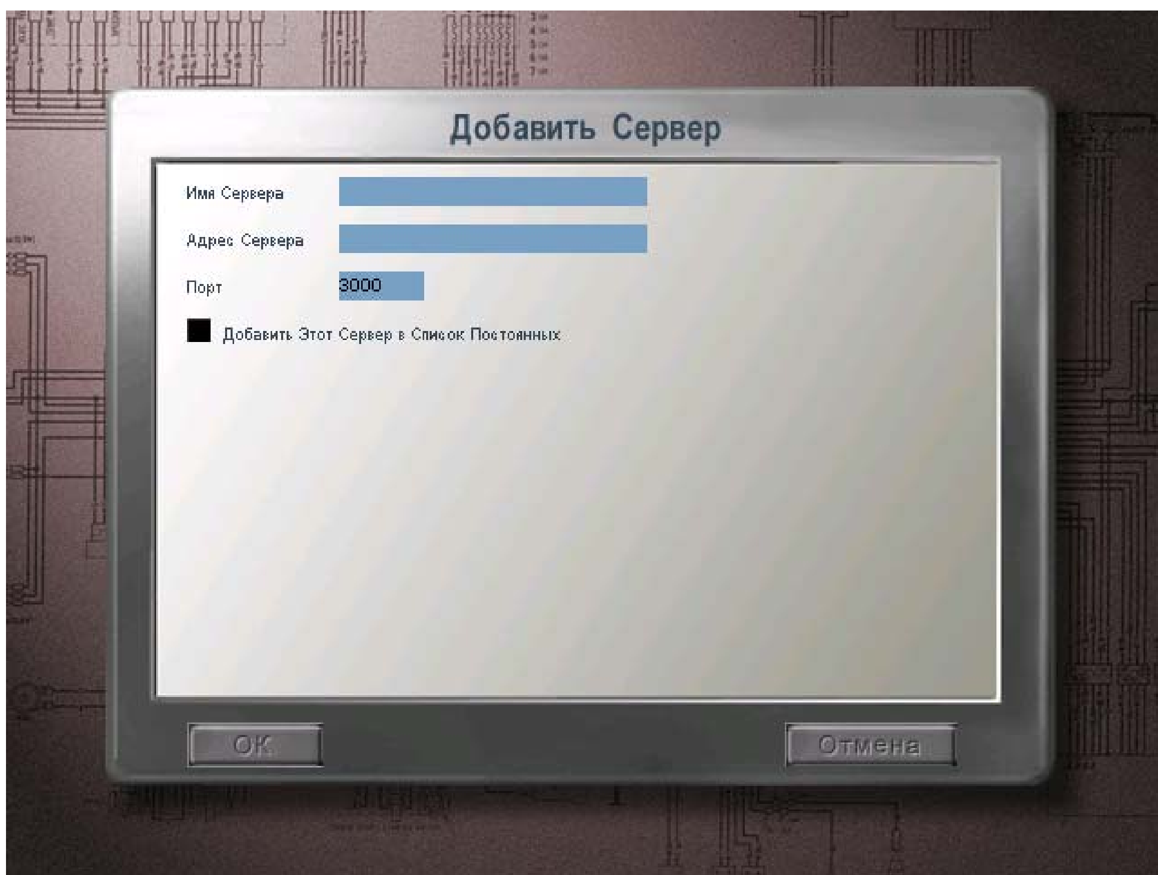
Выберите объединение, которым Вы хотите командовать и дождитесь пока все остальные игроки сделают это. Когда все игроки готовы, нажмите **Начать** чтобы запустить игру.

II. Присоединение к мультиигре

Выберите **Сетевая Игра** из главного интерфейса, а затем выберите **Войти в Игру**.



- В окне соединения введите Ваше игровое имя. Если Вы играете по локальной сети, Вы можете нажать кнопку **Поиск в LAN**, чтобы автоматически найти главный компьютер. Если Вы играете по Интернету, нажмите кнопку **Добавить Сервер**.



- В окне Добавить Сервер, введите имя сервера, к которому Вы хотите подключиться.
- Затем, введите IP адрес сервера. Есть множество способов найти IP-адреса серверов, которые запустили игру. Вы можете получить IP-адрес напрямую от того, кто запустил сервер, у Вас могут оказаться друзья, которые могут запустить сервер в определенное время или же Вы можете зарегистрироваться по адресу http://www.sh2fleet.com/ , чтобы связаться с другими игроками, которые ищут с кем поиграть.
- Установка порта должна оставаться на уровне 3000, в случае если по какой-либо причине человек, который запустил сервер не решит использовать другой порт.
- Если Вы хотите сохранить эту информацию для дальнейшего использования, пометьте окошко возле опции ‘Добавить Этот Сревре в Список Постоянных’.
- Обратите внимание на то, что какой бы сервер Вы не выбрали он может быть удален при помощи нажатия кнопки **Удалить Сревер** в окне подключения.

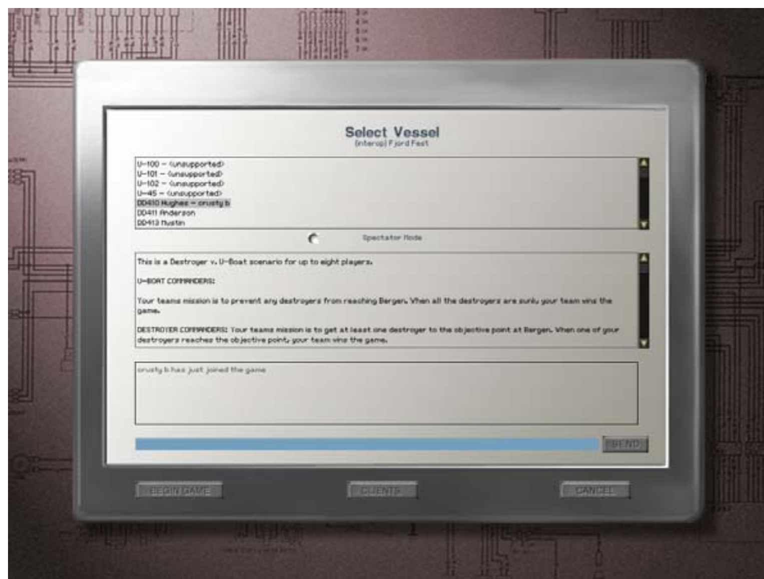
Нажмите **OK**, чтобы продолжить.

Вернулись к окно подключения, выберите сервер на котором Вы хотели бы играть из списка серверов.
Нажмите либо кнопки **Список Сессий** внизу экрана, чтобы посмотреть у какого сервера есть доступная игра.

Из окна Найденные Серверы выберите игру, к которой Вы хотите присоединиться и нажмите **Соединить**.



Сейчас Вы находитесь в окне Текущая Миссия. Когда игроки присоединились к игре они не могут болтать друг с другом иначе нежели через это окно, а также смотреть описание миссии и установки, определенные главным компьютером.



Когда администратор уточнит, Вы перейдете в окно выбора судов. Выберите объединение, которым Вы хотите командовать, как только все игроки сделают свой выбор и администратор нажмет **Начать**, Вы начнете игру.

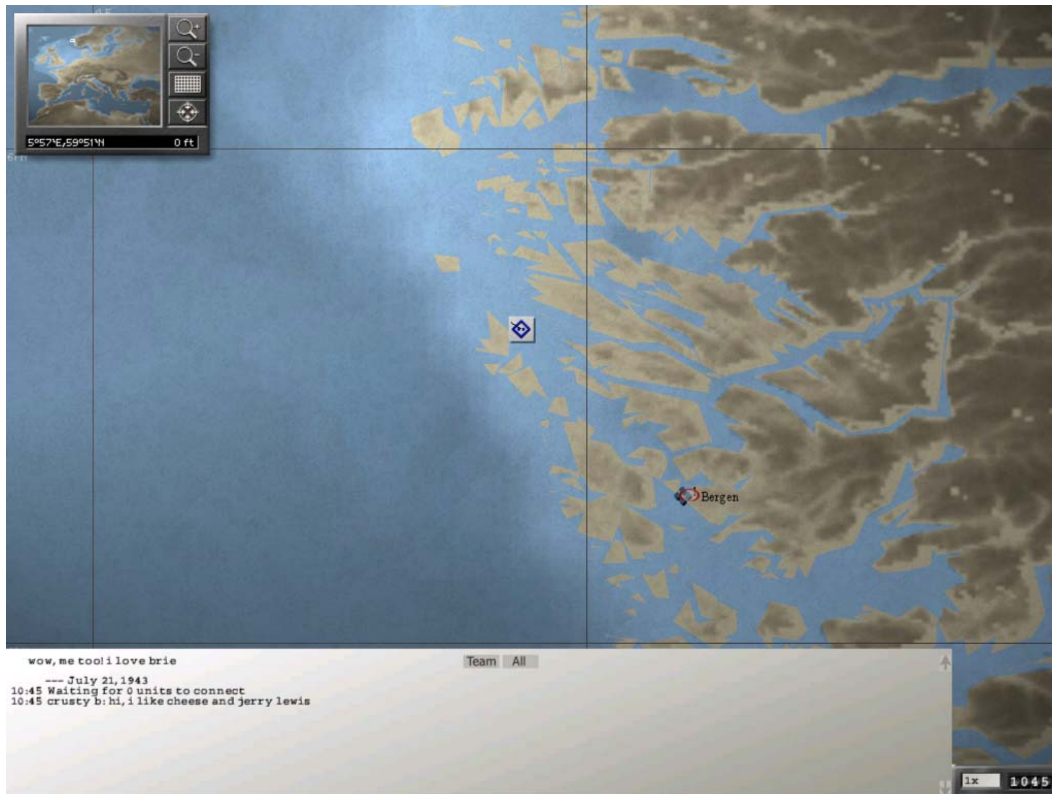
III. Завершение мультиигры

Когда администратор закончит игру или когда кто-нибудь выиграет, все игроки перейдут в окно сценария с результатами, где они смогут пообщаться. Если администратор работает на комплексном сервере, чат не будет работать после выхода администратора. У администратора также есть опция перезапуска сессии, что автоматически приведет к перезапуску и разрыву связи между администратором и клиентами, так чтобы можно было сыграть новый сценарий.

IV. Сжатие времени мультиигры

Настройка сжатия времени в мультиигре основана на возможно меньшем сокращении общего времени среди всех вовлеченных игроков. Это позволяет игрокам голосовать за то количество сжатия времени, которое они хотят в любой момент игры. Чтобы увеличить сжатие времени все игроки должны выбрать большую величину. Когда один или несколько игроков выбирают более высокую настройку сжатия времени, индикатор сжатия времени на более низкого права пропадет. Чтобы уменьшить сжатие времени, только одному игроку достаточно заказать более низкую величину. Несмотря на то, что все опции сжатия времени показаны когда Вы нажимаете на окно сжатия времени на более низких правах, сжатие мультиигры сохраняется на уровне 16X.

V. Общение игроков



Когда Вы играете с несколькими игроками, Вы можете общаться с другими игроками, используя возможности чата. Сообщения будут появляться в окне Журнал Сообщений. Чтобы послать сообщения всем игрокам или только товарищам по команде, сначала растяните окно записи, нажав на него. Вы заметите область для введения текста вверху слева и две кнопки справа, **Команда** и **Всем**. Подведите курсор мышки к области для введение текста и нажмите левую кнопку мыши. Теперь Вы можете ввести сообщение, которое Вы хотите послать. Когда Вы закончили свое сообщение, нажмите на кнопку **Команда** или **Всем**, в зависимости от того, кто по-вашему должен увидеть сообщение.
Обратите внимание, что нажатие кнопки **Enter** будет использовать тот же тип послание (команда/все) как было в последний раз. Также, нажатие **Ctrl-Enter** аннулирует выбор и пошлет сообщение всем, **Shift-Enter** тоже аннулирует выбор и пошлет команде, эти нажатия не изменяют настроек по умолчанию.
Снова нажмите по окну сообщений, чтобы уменьшить его, когда Вы поговорили.

Использование командного общения или посылка карты делает Ваш флагманский корабль активным источником радиоволн. Подлодкам запрещено использовать командное общение или посылку карт когда выключен радиопеленгатор пока они не всплывут и не поднимут перископ.

VI. Решение проблем

Заметка: Если Вы хотите играть с модифицированными файлами данных, все игроки должны согласиться с теми типами, которые Вы используете, у каждого играющего должны быть одни и те же данные.

Проблема: Когда я пытался присоединиться к игре, используя сервис Ubi.com я получил ошибку 'Error : cannot connect to rtime server.'

Решение: Если Вы получили такую же ошибку, то вполне возможно Вы пытаетесь присоединиться к Интернету с использование firewall, сеть или используется Microsoft Internet Connection Sharing.
Вы должны сформировать Ubi.com, чтобы использовать внутренний IP-адрес.
Чтобы изменить настройку, из лоббирующего окна Ubi.com Destroyer Command нажмите на Options\General Settings\General\Network, Вам необходимо проверить следующую опцию : использование внутреннего IP-адреса.

Возможность ‘Эскорт’ в мультиигре недоступна.